vtech®

V.SMILE®

APRENDIZAJE INTERACTIVO

Disney · PIXAR

UP

Manual de instrucciones

Disney/Pixar Elements © Disney/Pixar

Queridos padres:

Gracias por comprar este juego para la consola educativa ***V.Smile***®*. Con* ***V.Smile***® *su hijo podrá disfrutar de una gran variedad de aventuras en cada cartucho de juegos. Diferentes modos de juego y actividades que estimulan su imaginación y creatividad dentro de un mundo de diversión. ¡Con muchas cosas que aprender y sorpresas por descubrir, cada aventura será siempre distinta!*

Para más información sobre nuestros productos visite:

www.vtech.es.

INTRODUCCIÓN

Carl Fredricksen ha decidido hacer realidad el sueño de su vida. Ha atado miles de globos a su casa y espera llegar a las Cataratas Paraíso.

Pero Carl tiene un visitante inesperado: Russell, un Explorador de la jungla. Carl le permite entrar en su casa y juntos seguirán el viaje hacia Sudamérica.

EMPEZAR A JUGAR

Elige un modo de juego

Mueve el joystick hacia arriba o hacia abajo para elegir el modo de juego que prefieras. Pulsa **OK** para confirmar tu elección.

1. Zona de Aventura

En este modo de juego, podrás acompañar a Carl, Russell, Kevin y Dug en una divertida aventura.

Aventura
Juega a cuatro emocionantes aventuras siguiendo la historia.

Juego libre
Juega a cada aventura de forma individual en el orden que elijas.

• Aventura

Para vivir tu aventura desde el principio, elige **Juego nuevo** o síguela donde la dejaste eligiendo **Continuar el juego**.

Continuar el juego
Empieza la aventura desde donde la dejaste la última vez que jugaste.

Juego nuevo
Empieza la aventura desde el principio.

- **Juego libre**

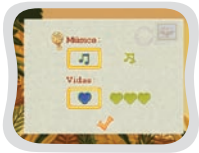
En esta opción podrás jugar a la aventura que prefieras. Mueve el joystick para seleccionar el juego y pulsa **OK** para confirmar.

2. Zona de Aprendizaje

En esta zona podrás jugar a dos aventuras que te ayudarán a reforzar tu aprendizaje. Mueve el joystick para seleccionar una aventura y pulsa **OK** para confirmar tu elección.

3. Opciones

En el menú opciones podrás elegir entre escuchar o no música mientras juegas y elegir entre vidas “normal” y “sin fin”. Mueve el joystick para elegir la opción que prefieras y pulsa **OK** para confirmar tu configuración.



Elige tus opciones

1. **Número de jugadores:** mueve el joystick para elegir un jugador o dos jugadores. Pulsa **OK** para confirmar tu elección.
   Nota: el modo dos jugadores no se encuentra disponible en las consolas **V.Smile Pocket**® y **V.Smile**® **Cyber Pocket**™.

2. **Nivel:** mueve el joystick para elegir nivel fácil o difícil y pulsa **OK** para confirmar.

3. **Selección de mando:** en la Zona de Aventura y Zona de Aprendizaje puedes elegir dos formas de usar tu mando inalámbrico:
   - Función V.Motion
   - Función Joystick

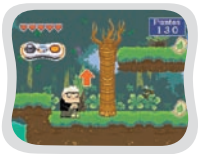
Nota: estas dos opciones de joystick están disponibles en el modelo V.Motion. En otros modelos de V.Smile solo es posible elegir y utilizar la Función Joystick para jugar.

4. Una vez elegidas tus opciones de juego confírmalas pulsando **OK**.

FUNCIONES

Botón AYUDA

Si pulsas el botón **AYUDA** durante el juego, oirás instrucciones o alguna pista.



Botón SALIR

Si pulsas el botón **SALIR**, el juego se detendrá.

La unidad te preguntará si quieres salir del juego en la mayor parte de las actividades. Mueve el joystick hacia el signo de confirmación para abandonar el juego o hacia el de cancelar si deseas seguir jugando. En ambos casos, pulsa **OK** para confirmar tu elección. El botón Salir también te permite volver a la pantalla del menú anterior.

Botón ZONA DE APRENDIZAJE

Este botón te permitirá ir directamente a la Zona de Aprendizaje sin tener que pasar por ningún otro menú. Cuando lo pulses, aparecerá en la pantalla la pregunta "¿Ir a la Zona de Aprendizaje?". Si quieres ir a la zona de aprendizaje pulsa la señal ✓, en caso de que quieras continuar el juego en el que estabas, pulsa la señal ✗.

Conexión V.Link®

Cuando conectes el **V.Link**® (de venta por separado) a la consola, la sección "Conexión V.Link" del menú principal se activará. Para cargar tu puntuación y las monedas en tu **V.Link**®, accede a esta sección (solo disponible en las consolas con esta opción y con el **V.Link**® conectado). Tras completarse la actualización, puedes conectar el **V.Link**® a tu ordenador y entrar en Internet para desbloquear nuevos juegos. ¡No desconectes el **V.Link**® hasta que termine el proceso!

Juegos extras en Internet

A medida que tu puntuación total aumente cuando juegues en el modo Aventura, conseguirás monedas. Carga tu puntuación y monedas en tu **V.Link**® y después conéctalo a un ordenador. Podrás utilizar las monedas para desbloquear juegos extras en Internet.

Recuerda pedir ayuda y permiso a un adulto antes de usar un ordenador.

Nota: la Conexión V.Link es solo compatible con estos modelos:

V.SMILE® CYBER POCKET™ · V.SMILE MOTION® · V.SMILE® PC

ACTIVIDADES

Contenido educativo

Zona de Aventura	Contenido
Rumbo a las Cataratas Paraíso	Emparejar formas
A través de la selva	Series
¡Vamos, Kevin!	A contar, sumas y restas
¡Al rescate!	Colores

Zona de Aprendizaje	Contenido
Curiosas rocas	Emparejar dibujos
Fuego de campamento	A contar y sumas

Barra de estado

Durante algunos juegos aparecerá una barra de estado en la pantalla para indicar la pregunta, la energía, la puntuación y el tiempo.

- **Pregunta:** la pregunta que debe ser respondida.
- **Energía:** las vidas que te quedan para seguir jugando.
- **Puntuación:** los puntos ganados durante el juego.
- **Tiempo:** para saber de cuánto tiempo dispones.

Zona de Aventura

Rumbo a las Cataratas Paraíso

Ayuda a Carl y Russell a atravesar la tormenta y a llegar a las Cataratas Paraíso. Evita los obstáculos y recoge los globos que emparejen con las formas que aparecen en la parte inferior de la pantalla.

Contenido educativo: emparejar formas

- **Nivel fácil:** evita los obstáculos y recoge formas diferentes de cada vez.
- **Nivel difícil:** deberás evitar un mayor número de obstáculos y recoger diferentes formas de cada vez.

Funciones de los mandos

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Dirigir la casa	Inclina el mando a la izquierda, a la derecha, hacia delante o hacia atrás.	Mueve el joystick a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo.
Escápate de la nubes	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha.	Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.

Modo 2 jugadores:

En la primera etapa jugará el jugador 1 y en la segunda etapa será el turno para el jugador 2.

A través de la selva

Explora la jungla junto a Carl y Russell. Russell quiere aprovechar este paseo para descubrir las diferentes plantas que existen en la jungla pero ¡cuidado! en la jungla hay muchos animales y plantas venenosas que no son muy amigables con los intrusos.

Elige las plantas y frutos que completen la serie.

Contenido educativo: series

- **Nivel fácil:** evita obstáculos y completa series sencillas.
- **Nivel difícil:** evita un mayor número de obstáculos y completa series más complejas.

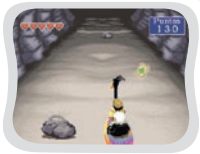
Funciones de los mandos

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover a Carl y Russell a la izquierda o a la derecha	Inclina el mando a la izquierda o a la derecha.	Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.
Saltar	Pulsa **OK**.	Pulsa **OK**.
Subir y bajar de los árboles y enredaderas.	Inclina el mando inalámbrico hacia atrás o hacia delante.	Mueve el joystick hacia arriba o hacia abajo.
Mover el cursor para seleccionar la respuesta.	Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.	Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.
Para confirmar la respuesta.	Pulsa **OK**.	Pulsa **OK**.

Modo 2 jugadores: juego cooperativo

El jugador 1 controlará al personaje de Carl y el jugador 2 al de Russell. Los jugadores se turnarán para completar las series.

¡Vamos, Kevin!



Ayuda a Carl y Russell a salir de la cueva escapando de los perros que les persiguen. Cuando los perros bloqueen el camino, cuéntalos y elige la pelota de tenis que contenga la respuesta correcta.

Contenido educativo: a contar, sumas y restas

- **Nivel fácil:** evita los obstáculos y elige la respuesta correcta entre tres opciones.
- **Nivel difícil:** evita un mayor número de obstáculos y elige la respuesta correcta entre cuatro opciones.

Funciones de los mandos

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover a Kevin a izquierda o derecha.	Inclina el mando a la izquierda o a la derecha.	Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.
Mover el cursor para seleccionar la respuesta.	Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.	Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.
Para confirmar la respuesta.	Pulsa **OK**.	Pulsa **OK**.

Modo 2 jugadores: juego cooperativo

El jugador 1 controlará a Kevin a lo largo del camino y el jugador 2 responderá a las preguntas.

¡Al rescate!

Ayuda a Carl y Dug a rescatar a sus amigos del dirigible de Muntz. Consigue avanzar por las diferentes estancias sin despertar a los perros que vigilan a Russell. Pulsa los botones de colores en el orden correcto y activa el mecanismo de diferentes dispositivos que les ayudará a salvarse.

Contenido educativo: colores

- **Nivel fácil:** evita los obstáculos y completa series simples de uno o dos colores.
- **Nivel difícil:** evita un mayor número de obstáculos y completa series más complejas de tres o cuatro colores.

Funciones de los mandos

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover a Carl o Dug a izquierda o derecha.	Inclina el mando a la izquierda o a la derecha.	Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.
Empujar la caja.	Inclina el mando a la izquierda.	Mueve el joystick a la izquierda.
Activar el interruptor.	Pulsa los botones de colores en el orden correcto.	Pulsa los botones de colores en el orden correcto.
Girar la rueda.	Inclina el mando inalámbrico a la izquierda y a la derecha.	Mueve el joystick en círculo.
Distraer al perro enemigo.	Pulsa el botón **OK** cuando un perro se aproxime.	Pulsa el botón **OK** cuando un perro se aproxime.

Modo 2 jugadores:

El jugador 1 controlará a Carl en la primera etapa y el jugador 2 controlará a Dug en la segunda etapa.

Zona de Aprendizaje

Curiosas rocas

Juega con Russell y Dug a emparejar las rocas con formas curiosas.

Contenido educativo: emparejar dibujos

- **Nivel fácil:** encuentra la roca que empareje con la forma mostrada. Elige una de las tres opciones.
- **Nivel difícil:** encuentra la roca que empareje con la forma mostrada. Elige una de las cuatro opciones.

Funciones de los mandos

Acción	Función V.Motion	Función Joystick	Función Lápiz
Mover el cursor para seleccionar la respuesta.	No disponible.	Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.	Mueve el lápiz por la zona de escritura para seleccionar la roca correcta.
Para confirmar la respuesta.	No disponible.	Pulsa **OK**.	Arrastra la roca hasta la imagen y suelta el lápiz para responder.

Modo 2 jugadores: juegan por turno

El jugador 1 controlará a Russell y el jugador 2 a Dug.

Fuego de campamento

Después de una larga jornada Carl, Russell y Dug se relajan frente al fuego tostando nubes de golosina. Elige y tuesta al fuego el número correcto de nubes de golosina.

Contenido educativo: sumas y a contar

- **Nivel fácil:** cuenta el número de nubes de golosina que aparece. Entre 2 y 10 unidades.
- **Nivel difícil:** cuenta el número de nubes de golosina que aparece. Entre 10 y 18 unidades.

Funciones de los mandos

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover el cursor para seleccionar la respuesta.	Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.	Mueve el joystick a a la izquierda o a la derecha.
Para confirmar la respuesta.	Pulsa **OK**.	Pulsa **OK**.
Tostar nubes de golosina.	Inclina el mando inalámbrico a la izquierda y a la derecha.	Mueve el joystick en círculo.

Modo 2 jugadores: juegan por turno

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF/REINICIAR, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 91 312 07 70 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección: informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpiar con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice productos disolventes ni abrasivos.
2. Mantener lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quitar las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No dejar caer la unidad sobre superficies duras, ni exponerla a la humedad o al agua.
5. No intente reparar ni desmontar el juguete.

ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria, crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque V.Smile no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico.

Estar muy cerca de la televisión jugando con un joystick durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

© 2009 VTech
Impreso en China.
91-002306-174-000